Nintendo

DMG-P-APSS-NESP

Trainer's Guide

Art. Nr. 1238741 M (05.00) [0899/ESP/GB]

Este sello garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte que son compatibles con tu consola Game Boy.

Gracias por comprar el cartucho POKéMON™ para el sistema Game Boy™ de Nintendo®.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar a fondo con tu nuevo juego. Guarda este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

© 1995 – 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2000 NINTENDO.

ÍNDICE

Historia 4
Atlas 6
El Mundo de Pokémon 8
Usando los Controles 12
Cómo Empezar 13
Pantalla del Menú 14
Comienzo del Juego 18
❖ Pueblo Paleta 18
❖ Ruta #1 20
❖ Ciudad Verde 22
❖ Ruta #2 24
❖ Bosque Verde 26
❖ Ciudad Plateada 28
❖ La Aventura Continúa 30
❖ Líderes Pokémon 31
Consejos 32
Capturando Pokémon 34
Pantalla de Combate 38
Cable Universal Game Link™ .. 40
Técnicas de Ataque 48
Objetos 48
Lista de Pokémon 52

Ésta es la Edición Amarilla de Pokémon. Existen también otras ediciones. Las diferencias entre ellas radican en el tipo y probabilidad de aparición de los Pokémon.

Para completar tu colección, necesitarás intercambiar con un amigo que tenga una edición diferente.

Art. Nr. 1238741 M (05.00) [0899/ESP/GB]

Este sello garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte que son compatibles con tu consola Game Boy.

Gracias por comprar el cartucho POKéMON™ para el sistema Game Boy™ de Nintendo®.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar a fondo con tu nuevo juego. Guarda este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

© 1995–2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2000 NINTENDO.

ÍNDICE

Historia 4
Atlas 6
El Mundo de Pokémon 8
Usando los Controles 12
Cómo Empezar 13
Pantalla del Menú 14
Comienzo del Juego 18
❖ Pueblo Paleta 18
❖ Ruta #1 20
❖ Ciudad Verde 22
❖ Ruta #2 24
❖ Bosque Verde 26
❖ Ciudad Plateada 28
❖ La Aventura Continúa 30
❖ Líderes Pokémon 31
Consejos 32
Capturando Pokémon 34
Pantalla de Combate 38
Cable Universal Game Link™ .. 40
Técnicas de Ataque 48
Objetos 48
Lista de Pokémon 52

Ésta es la Edición Amarilla de Pokémon. Existen también otras ediciones. Las diferencias entre ellas radican en el tipo y probabilidad de aparición de los Pokémon.

Para completar tu colección, necesitarás intercambiar con un amigo que tenga una edición diferente.

Art. Nr. 1238741 M (05.00) [0899/ESP/GB]

Este sello garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte que son compatibles con tu consola Game Boy.

Gracias por comprar el cartucho POKéMON™ para el sistema Game Boy™ de Nintendo®.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar a fondo con tu nuevo juego. Guarda este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

© 1995–2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2000 NINTENDO.

ÍNDICE

Historia 4
Atlas 6
El Mundo de Pokémon 8
Usando los Controles 12
Cómo Empezar 13
Pantalla del Menú 14
Comienzo del Juego 18
❖ Pueblo Paleta 18
❖ Ruta #1 20
❖ Ciudad Verde 22
❖ Ruta #2 24
❖ Bosque Verde 26
❖ Ciudad Plateada 28
❖ La Aventura Continúa 30
❖ Líderes Pokémon 31
Consejos 32
Capturando Pokémon 34
Pantalla de Combate 38
Cable Universal Game Link™ 40
Técnicas de Ataque 48
Objetos 48
Lista de Pokémon 52

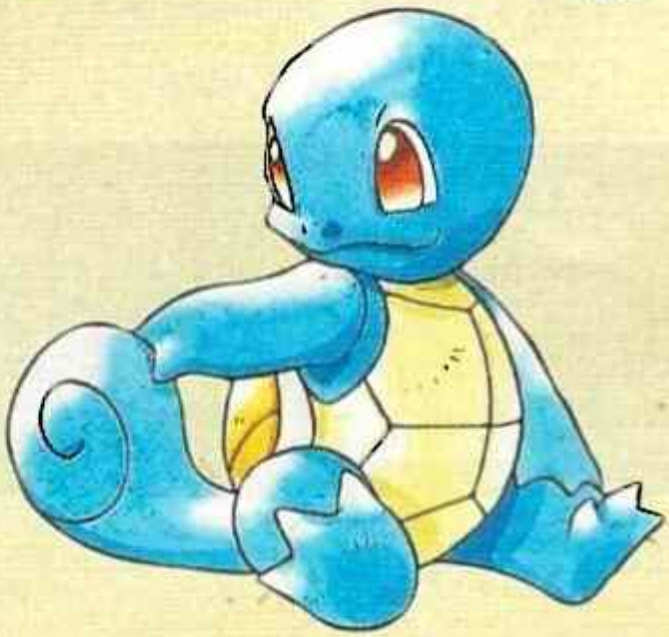
Ésta es la Edición Amarilla de Pokémon. Existen también otras ediciones. Las diferencias entre ellas radican en el tipo y probabilidad de aparición de los Pokémon.

Para completar tu colección, necesitarás intercambiar con un amigo que tenga una edición diferente.

HISTORIA

Vives en Pueblo Paleta y pasas mucho tiempo jugando con tu vecino de al lado. Pero últimamente se ha vuelto un mezquino y no quiere jugar más contigo. Incluso piensa en ti como en un rival. Después de que dejárais de jugar juntos, te interesaste mucho por Pokémon. Un día decidiste ponerte en marcha a la búsqueda de Pokémon, pero justo cuando dejabas Pueblo Paleta escuchaste una voz...

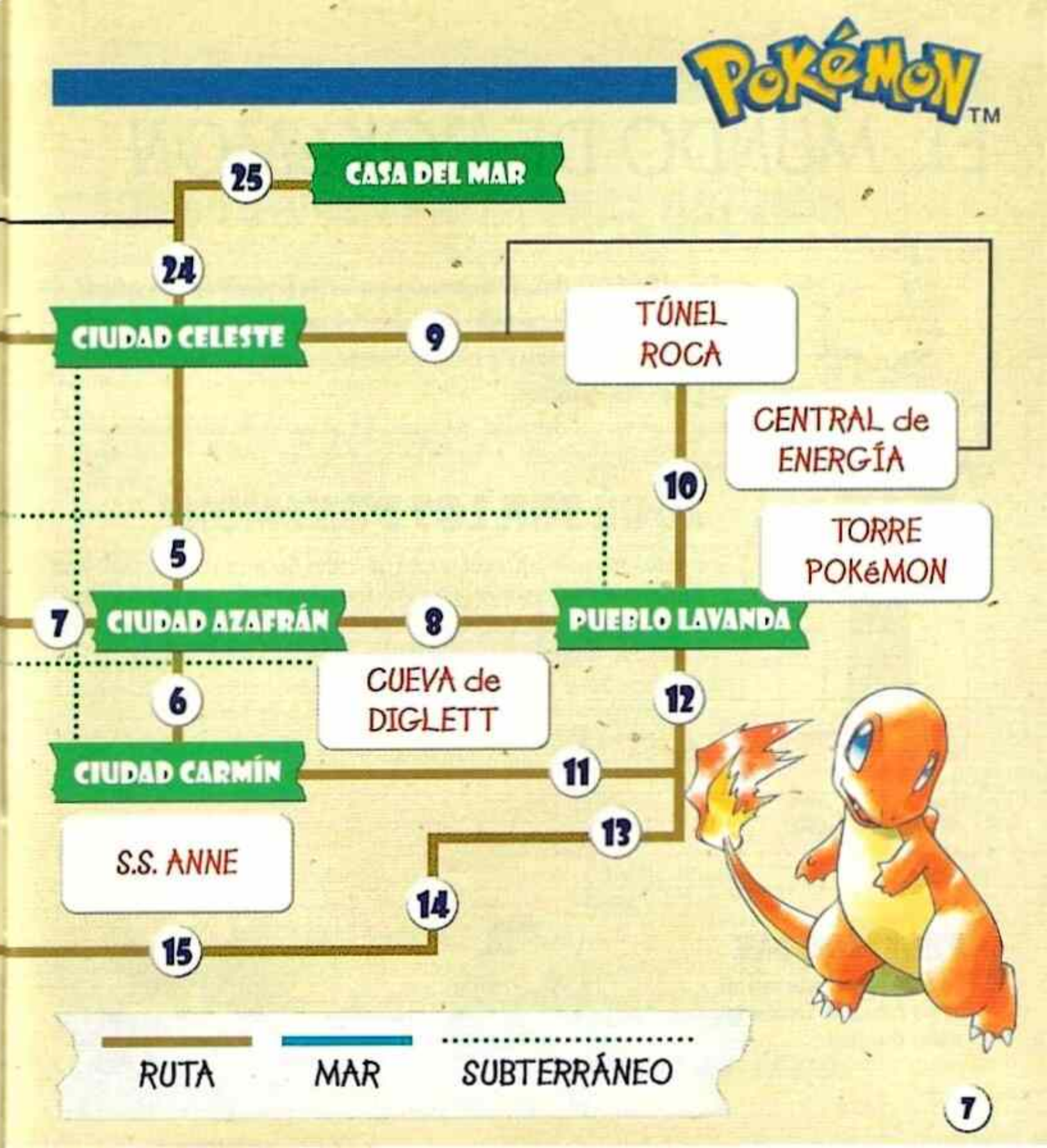
"¡Hey! ¡No te adentres en la hierba!" ¡Era el Profesor Oak, el mayor experto Pokémon! "Hay Pokémon Salvajes viviendo en ella", dijo.



"Pueden ser muy peligrosos. Aunque si posees Pokémon entrenados podrías dejarlos luchar con los salvajes. Ven a mi laboratorio y te contaré más." Cuando llegaste al laboratorio encontraste a tu viejo amigo allí también. ¡No te lo podías creer, era el nieto del Profesor Oak! "He preparado un Pokémon para ti", dijo el Profesor. "Ahora que tienes tu Pokémon, el resto es cosa tuya..."

ATLAS

Hay muchos caminos por los que viajar de lugar en lugar. Usa este mapa para ayudarte a encontrar por donde vas.


Pokémon
CASA DEL MAR
25
24
CIUDAD CELESTE
9
TÚNEL ROCA
CENTRAL de ENERGÍA
10
TORRE POKéMON
5
7
CIUDAD AZAFRÁN
8
PUEBLO LAVANDA
CUEVA de DIGLETT
6
12
CIUDAD CARMÍN
11
13
S.S. ANNE
14
15
RUTA
MAR
SUBTERRÁNEO

EL MUNDO DE POKéMON

Soy el Profesor Oak. El documento que estás leyendo es el resultado de muchos años de estudio sobre los Pokémon. Te recomiendo que leas este documento completamente, para así convertirte en un Maestro Pokémon.

¿QUÉ SON LOS POKéMON?

Existen más de 100 razas de Pokémon. Cuanto más luchan, más poderosos se vuelven. Los Pokémon que sólo tienen técnicas de ataque simples, como PLACAJE o LÁTIGO, ganarán nuevas técnicas más poderosas, como MORDISCO o PISTOLA AGUA. Algunos Pokémon evolucionarán y cambiarán de apariencia.

PROFESOR OAK

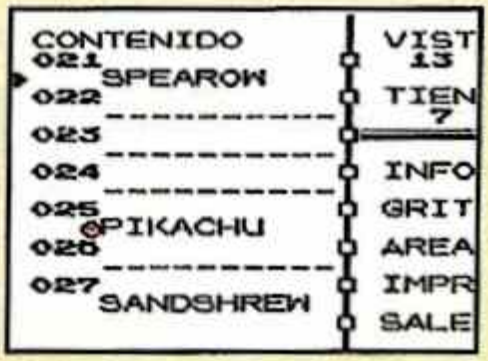
Es el mayor experto acerca de los Pokémon. Escucha sus sabios consejos.

DERROTA A LOS 8 LÍDERES POKéMON

En el Mundo de los Pokémon, hay bastantes Entrenadores que mejoran a sus Pokémon para luchar. Sólo 8 de estos entrenadores están considerados Líderes Pokémon. Puedes encontrar a estos líderes en los gimnasios locales, entrenando a sus Pokémon para ser más fuertes.

Estos líderes están esperando a alguien que quiera desafiarles. Para poder completar tu Pokédex, debes luchar contra estos líderes.

COMPLETA TU POKéDEX



Tu objetivo es capturar todos y cada uno de los Pokémon de este mundo para convertirte en un verdadero Maestro Pokémon.

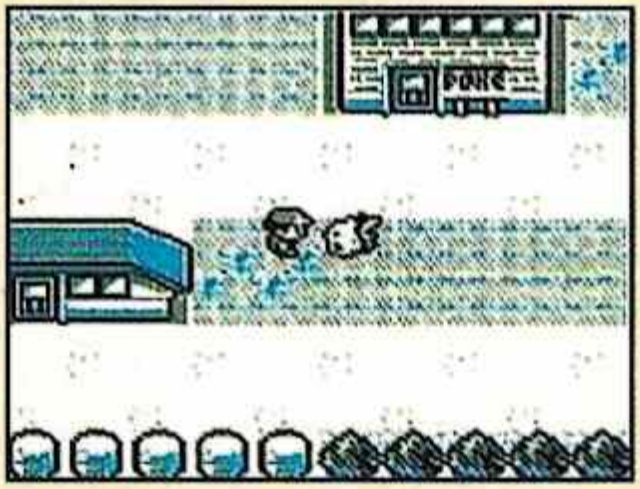
Para alcanzar este objetivo, todos tus encuentros deberán ser grabados en tu enciclopedia electrónica llamada Pokédex. Todos los datos acerca de los Pokémon que encuentres serán automáticamente grabados en tu Pokédex. Para coger Pokémon, necesitarás Poké Ball, que podrás adquirir en las Tiendas Pokémon en la mayoría de pueblos y ciudades. Además, necesitarás intercambiar Pokémon con amigos que tengan una Edición diferente si quieres completar tu Pokédex.

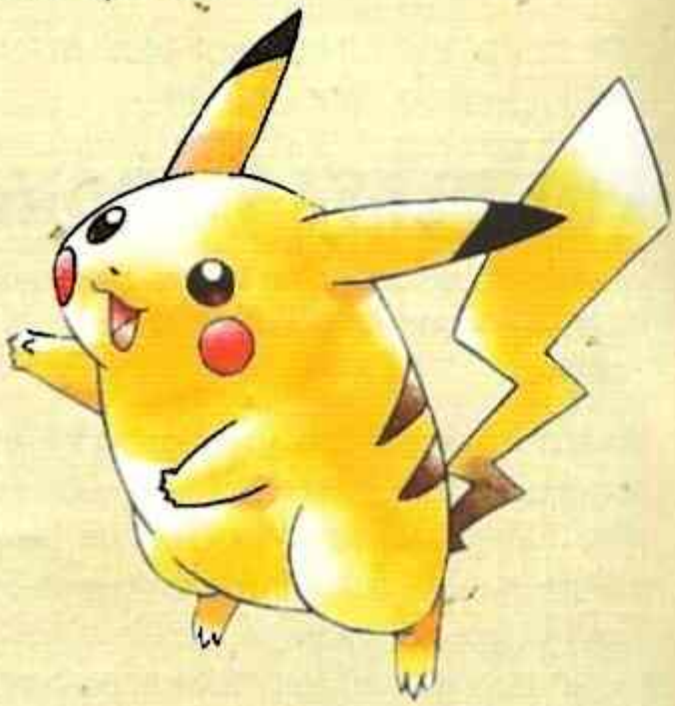
- **Para grabar datos de todos los Pokémon en tu Pokédex, necesitarás intercambiar Pokémon con las ediciones Azul y Roja.**

TU COMPAÑERO, PIKACHU™

El Profesor Oak está preparado para entregarte su Pokédex y un Pokémon. Ese Pokémon no es otro que... ¡Pikachu! El Pikachu que te ofrece el Profesor Oak es ligeramente diferente de los otros Pokémon. Parece que no le gusta entrar en las Poké Ball. Tu inesperado compañero permanecerá a tu lado y se unirá a todos tus viajes.

Si Pikachu se debilita durante la batalla, volverá a la Poké Ball y desaparecerá de tu lado. Pikachu también desaparece cuando lo dejas en el PC (cuando lo sacas del PC, Pikachu aparece tras de ti de nuevo).

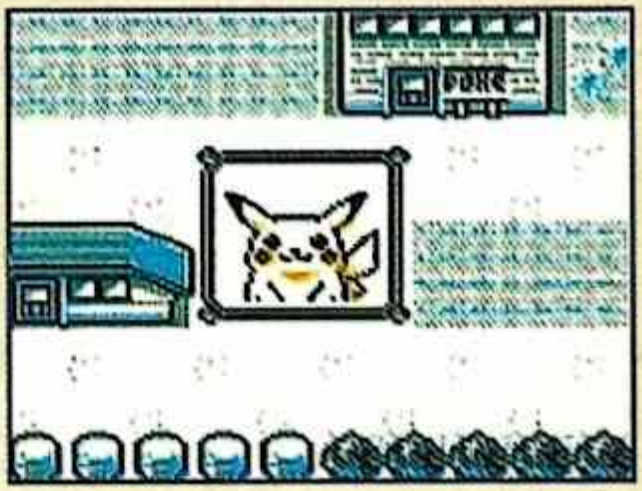


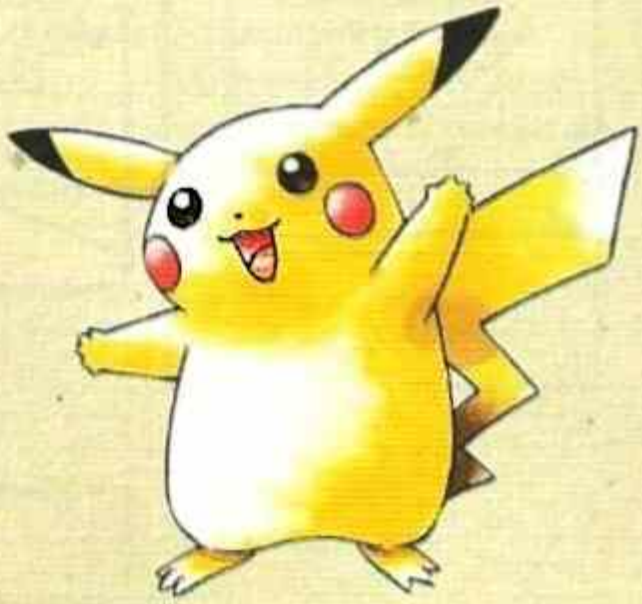


¿CÓMO SE ENCUENTRA PIKACHU...?

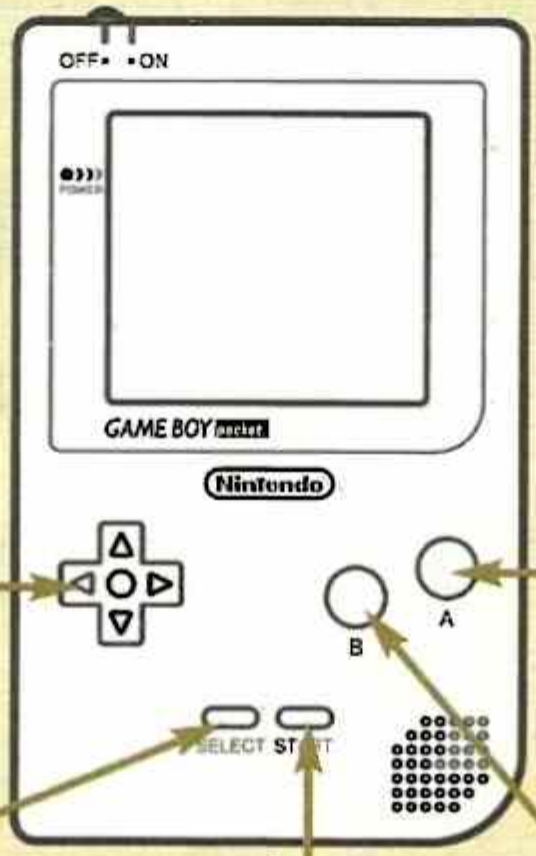
Cuando camines con Pikachu, usa el + Panel de Control para volverte hacia Pikachu y pulsa el Botón A. Una ventana se abrirá en el centro de la pantalla, y la cara de Pikachu aparecerá. Sabrás si está o no de buen humor mirando su expresión.

Un Pikachu diferente al que te entregó el Profesor Oak no aparecerá tras de ti en la aventura.





USANDO LOS CONTROLES



+ Panel de Control
Mueve al personaje.
Mueve el cursor cuando un comando es seleccionado.

SELECT
Ordena objetos.

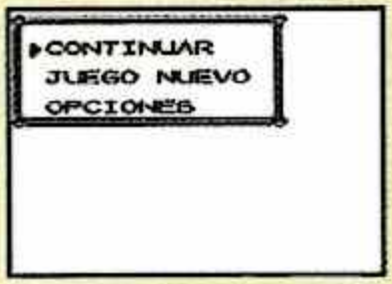
START
Muestra el Menú en pantalla.

Botón A
Confirma una selección del Menú.
Habla con la gente (sigue pulsando para mostrar el mensaje entero).

Botón B
Cancela la pantalla del Menú.
Cancela un comando que hubiera sido seleccionado con el Botón A.

CÓMO EMPEZAR

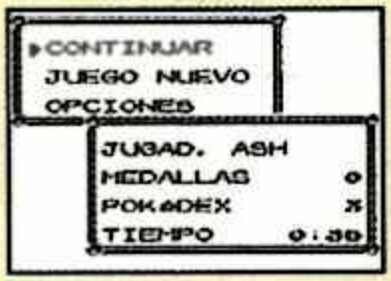
En la pantalla del Título, pulsa el Botón A o START, y aparecerá una pantalla de opciones. Usa el + Panel de Control para seleccionar y el Botón A para confirmar.



NUEVO JUEGO

Esta opción permite comenzar un juego desde el principio. Registra los nombres de tu personaje y del rival. Elige cualquiera de los nombres disponibles, o elige la opción Nuevo Nombre (NUEVO N.) para crear el tuyo propio. Selecciona las letras usando el + Panel de Control y confirma con el Botón A. Si cometes un error, puedes borrar las letras una por una usando el Botón B.

CUIDADO: Si existe una partida guardada previa (la opción CONTINUAR está disponible en el menú), y eliges JUEGO NUEVO, la nueva partida no puede ser guardada sin que se borre la partida anterior.



CONTINUAR

Si has salvado un juego anterior, la opción Continuar será añadida a la pantalla del Menú, lo que te permitirá continuar desde la última vez que salvaste. Se puede guardar sólo una partida.

OPCIONES

Mira el capítulo correspondiente.

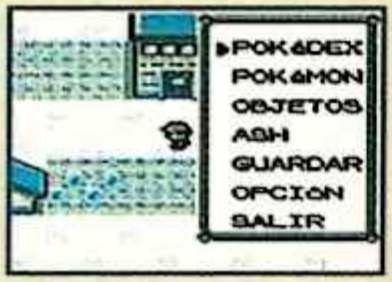
CÓMO BORRAR UN FICHERO

En la pantalla del Título, pulsa arriba en el + Panel de Control mientras pulsas SELECT y el Botón B.

No insertes tu Cartucho en la consola Game Boy, Game Boy pocket o Game Boy Color cuando esté encendida (ON). Puedes perder todos los datos guardados.

PANTALLA DEL MENÚ

Mientras te mueves por el mundo, si pulsas START aparecerá la pantalla del Menú. En la pantalla del Menú, podrás elegir siete comandos diferentes.



POKéDEX

El comando Pokédex mostrará información acerca del cualquier Pokémon que hayas visto o capturado.

INFO

Selecciona INFO para ver información sobre el Pokémon que has capturado.

GRIT (GRITO)

Selecciona GRIT para escuchar el sonido que emite cada Pokémon.

ÁREA

Selecciona ÁREA para ver dónde se encuentra cada Pokémon.

IMPR (IMPRIMIR)

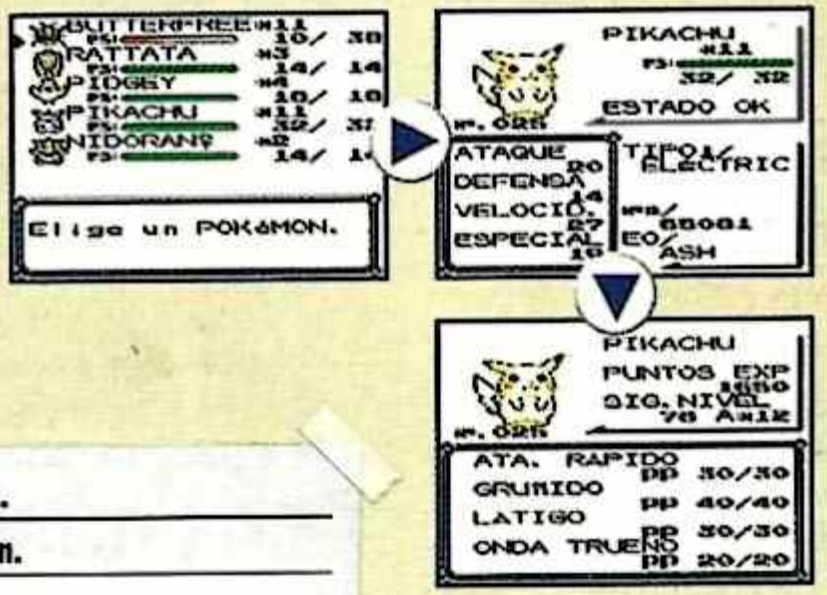
Úsalo para imprimir los datos del Pokémon seleccionado en el Pokédex en la Impresora Game Boy (Game Boy™ Printer).

SALE

Selecciona SALE para volver a la pantalla del Menú.

POKéMON

El comando Pokémon muestra el estatus de los Pokémon que actualmente tengas en tu posesión. Sólo podrás llevar 6 Pokémon cada vez.



ESTAD. (ESTADÍSTICAS)

ATAQUE	Poder de ataque del Pokémon.
DEFENSA	Poder de defensa del Pokémon.
VELOCID.	Velocidad del Pokémon.
ESPECIAL	Poder especial del Pokémon.
TIPO	Clase genética del Pokémon.
PS	Puntos de Salud del Pokémon. Cuando es igual a cero, no puede luchar.
PP	Puntos de Poder. Cuando sea 0, la técnica no funcionará.
EO	Nombre del Entrenador Original.
Nº ID	Número de identificación inicial.

CAMBIO

Reorganiza el orden de tus Pokémon. Cuando encuentres Pokémon enemigos, el primero de tu lista luchará en primer lugar.
Podrás querer reorganizar el orden de manera que tu Pokémon más poderoso, o aquél que quieras entrenar, esté arriba.

SALIR

Selecciona SALIR cuando quieras regresar a la pantalla del Menú.

OBJETOS

El comando Objetos muestra una lista de aquellos objetos que hayas obtenido. Podrás llevar un máximo de veinte objetos a la vez.

USAR

Selecciona Usar para utilizar el objeto seleccionado.

TIRAR

Selecciona Tirar para arrojar el objeto seleccionado.

GUARDAR

Este comando te permite salvar tu progresión. Cuando continúes, la partida comenzará en el último punto donde grabaste tu juego.

NOMBRE

Este comando mostrará tu nombre, cantidad de dinero, número de medallas, y tiempo que has pasado en la partida actual.

NOTA: Por favor, no apagues la consola mientras estés salvando. Podrías perder los datos guardados.

OPCIÓN

Selecciona OPCIÓN para ver una lista de las opciones de juego. Podrás cambiar la velocidad del texto, la animación de batalla y el estilo de batalla.

VELOCIDAD DEL TEXTO

Esto cambia la velocidad del texto del mensaje en tres diferentes niveles.

ANIMACIÓN DE BATALLA

Durante la lucha cambia la animación a SÍ o NO.

ESTILO DE BATALLA

Selecciona las reglas del juego para combatir contra los Entrenadores Pokémon.

SONIDO

Selecciona la opción de sonido que usarás durante el juego. Se recomienda MONO si no utilizas cascos. Si usases cascos, selecciona la opción que prefieras de éstas: CASCOS 1, CASCOS 2 y CASCOS 3.

IMPRIMIR

En Pokémon Amarillo, cuando usas el cable Universal Game Link™ para conectar a la Impresora Game Boy (ambos se venden por separado), puedes imprimir tu Pokédex. Selecciona la calidad de impresión cuando imprimas.

CAMBIAR Después de eliminar al Pokémon de un oponente, puedes acceder a otro Pokémon dentro del mismo grupo.

MANTENER En este modo, aunque elimines al oponente de tu Pokémon, debes utilizar el mismo Pokémon para seguir luchando.

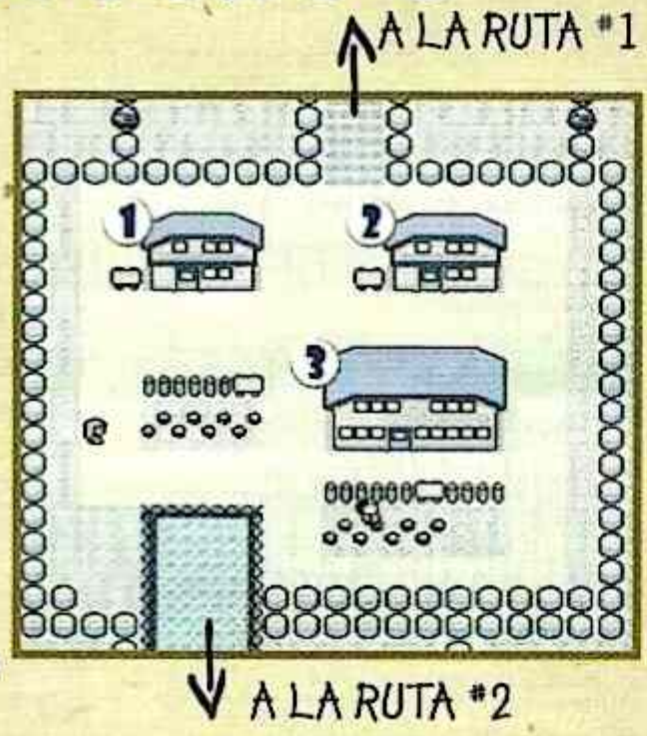
SALIR

Este comando te devuelve al juego.

COMIENZO DEL JUEGO

PUEBLO PALETA

Tu aventura como Maestro Pokémon comienza aquí. Explora el pueblo antes de dirigirte al norte. Tras dejar tu casa, ve a visitar a tu rival y al Profesor Oak.



Habla con toda persona que veas. La gente te ayudará en el camino, así que no evites nada.

1 Tu Casa

Donde tú vives. Tu rival y tú crecisteis jugando juntos y teniendo una gran amistad, hasta que él se volvió competitivo y mezquino.

2 La Casa de tu Rival

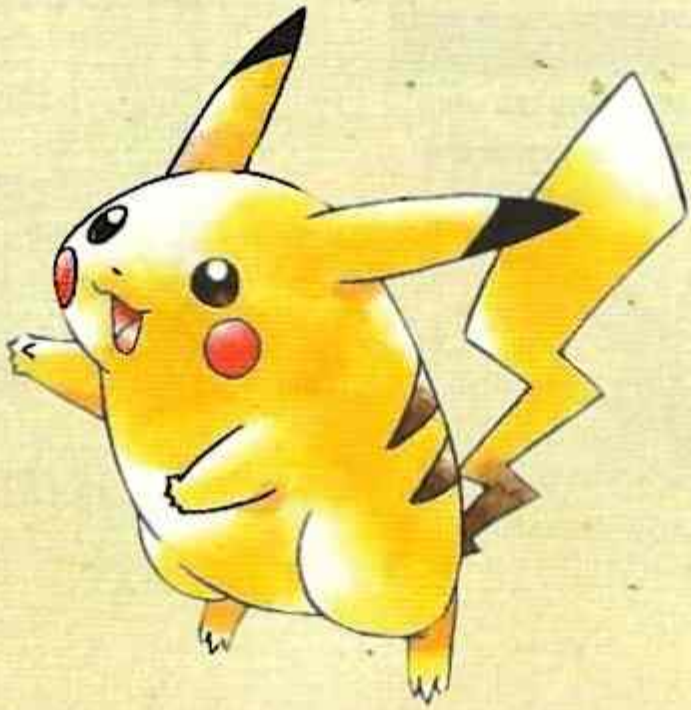
Tu rival vive aquí. Fuisteis grandes amigos, por lo que puede haber una oportunidad de que las cosas se arreglen entre vosotros dos.

3 Profesor Oak

Necesitas encontrar al Profesor Oak, pero no está en su laboratorio. Cuando intentes dejar el pueblo, el Profesor Oak te parará "¡Hey! ¡Espera! ¡No salgas!" Pronto te encontrarás en el laboratorio del Profesor Oak.

UN REGALO DEL PROF. OAK

El Profesor Oak ha preparado un Pokémon para ti, pero no todo sale de acuerdo a lo planeado...

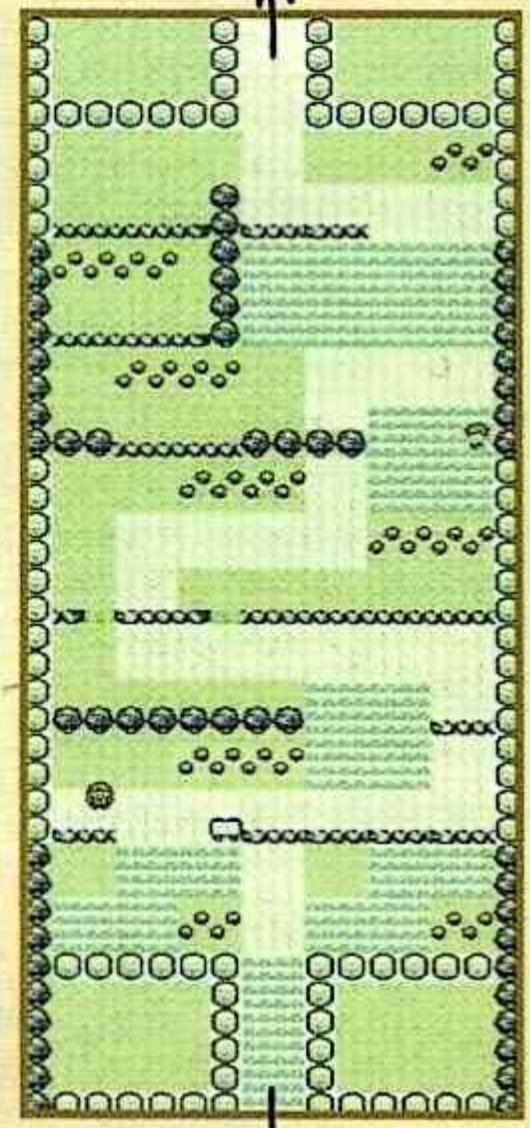


RUTA #1

¡PELIGRO! POKéMON SALVAJES

Viajarás al norte hacia la zona de hierba, donde encontrarás algunos Pokémon Salvajes.

Camina por las zonas de hierba. Encontrarás Pokémon Salvajes.



RATTATA™

Morderá cualquier cosa con sus colmillos. Si ves uno, seguro que más de 40 viven en la zona.

TU PRIMER COMBATE

Cuando encuentres un Pokémon Salvaje, una secuencia de sucesos tendrá lugar. La información de esta página te enseñará la técnica básica de lucha.

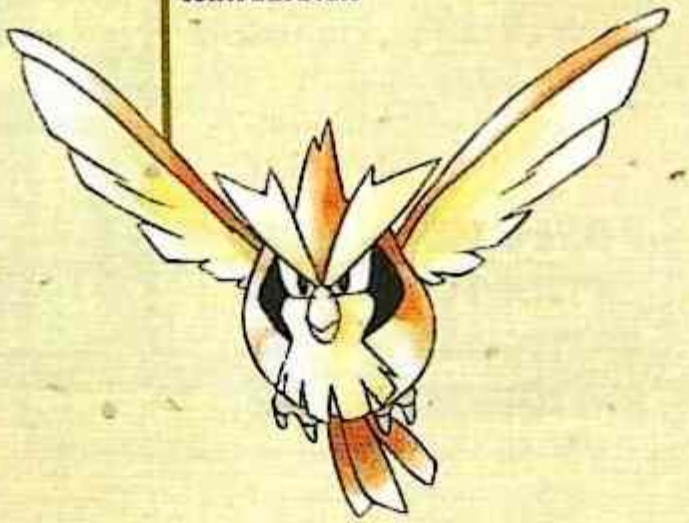
Primero, el Pokémon Salvaje aparece en pantalla.

Después, intercambiarás ataques con el Pokémon Salvaje.

Finalmente, si tu Pokémon gana recibirá puntos de experiencia.

PIDGEY™

Muy dócil. Si es atacado, arrojará arena para protegerse en lugar de contraatacar.



INFORME DE OAK

En este punto, todavía no podrás capturar Pokémon Salvajes. Sólo podrás luchar para ganar puntos de experiencia. Cuando llegues a Ciudad Verde, podrás comprar Poké Ball en la Tienda Pokémon.

CIUDAD VERDE

1 GIM. Verde

No podrás entrar aquí todavía porque está cerrado.

2 Tienda Pokémon

LISTA DE OBJETOS

POKé BALL	200
ANTÍDOTO	100
ANTIPARALIZ.	200
ANTIQUEMAR	250

INFORME DE OAK

El vendedor tiene un paquete para mí, el cual espero en el laboratorio.

3 Centro Pokémon

Aquí, recuperarás PS y PP de tu Pokémon gratis. Puedes depositar o recuperar tus Pokémon y tus Objetos utilizando el ordenador. Cuando deposites Pokémon puedes dejar 20 en una caja (hay un total de 12 cajas). Además, tu PC está conectado al Laboratorio de Oak, así que él podrá evaluar tu Pokédex. Accede al Club del Cable cuando quieras intercambiar Pokémon o pelear con tus amigos.

Mira el capítulo correspondiente (intercambio).

ACCEDIENDO AL ORDENADOR

Ordenador de Alguien

Accede a este ordenador para depositar o retirar tus Pokémon. Puedes llevar 6 a la vez. Puedes organizar tus Pokémon en cajas separadas. Por ejemplo, puedes querer juntar tipos similares en la misma caja. Nota: PC de Alguien será conocido como el PC de Bill posteriormente en el juego.

Tu Ordenador

Accede a tu ordenador para depositar o retirar Objetos. Puedes llevar 20 a la vez.

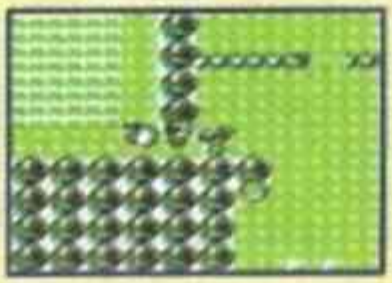
Ordenador del Prof. Oak

Accede al ordenador de Oak para recibir la evaluación del Profesor acerca de tu progreso.

RUTA #2

La Ruta #2 está entre la Ciudad Verde y la Ciudad Plateada. Sé cuidadoso, ya que este camino te lleva a través del Bosque Verde que está repleto de poderosos Pokémon al acecho. Asegúrate de mejorar los niveles de tus Pokémon antes de viajar por aquí.

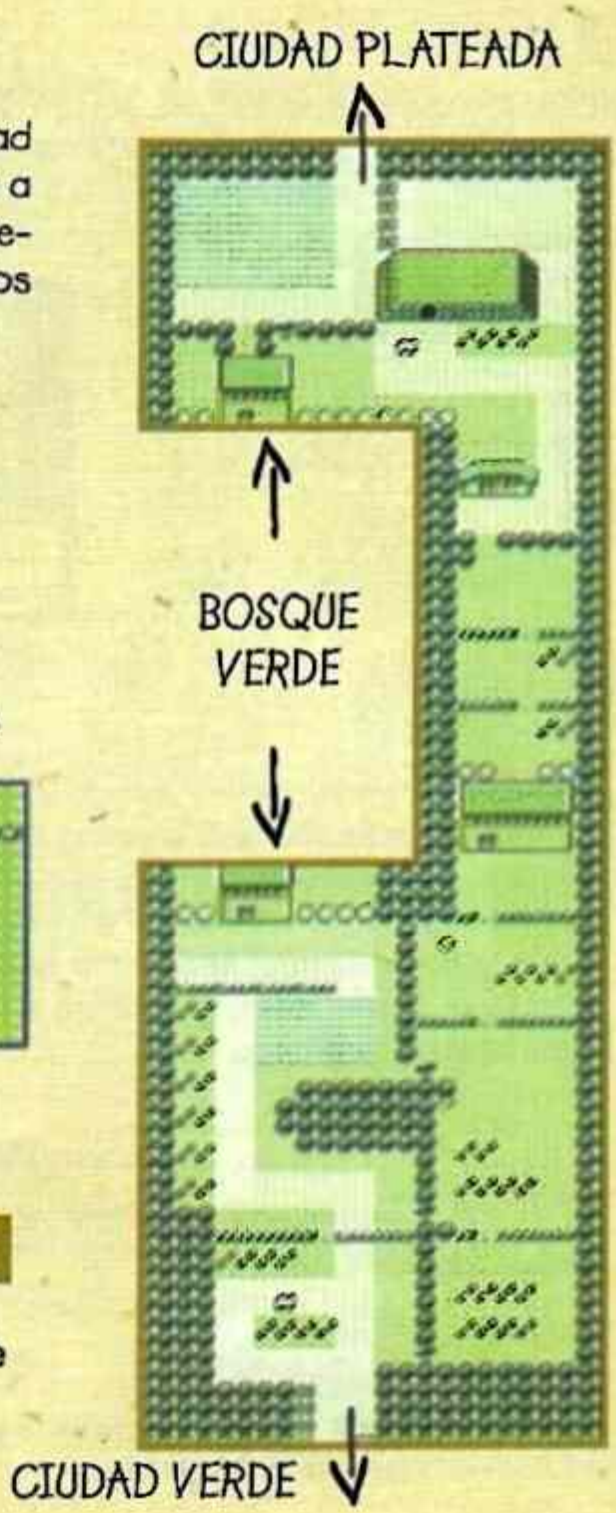
Entrega el paquete al Profesor Oak y te entregará un Pokédex.



Puedes ver Objetos al otro lado de esos árboles. ¿Cómo los cogerás? Tendrás que venir más tarde.

CATERPIE™

Si le tocan el cuerno sobre su cabeza, despedirá un horrible olor para protegerse.



USANDO POKé BALL

Necesitarás usar Poké Ball para capturar Pokémon Salvajes. Funcionará mejor si reduces su energía tanto como sea posible, pero no por completo. Intenta usar un Pokémon que tenga la habilidad de poner a dormir a un Pokémon Salvaje. Cuando esté durmiendo tira una Poké Ball para capturarlo.

PIDGEOTTO™

Este Pokémon está lleno de vitalidad. Vuela constantemente sobre su territorio en busca de presa.

NO

Los Pokémon Salvajes escaparán si su energía está muy alta.

SÍ

Baja la energía del Pokémon Salvaje y arroja una Poké Ball. Podrás capturar bastantes Pokémon de este modo.

INFORME DE OAK

Cuando juegues, los Pokémon Salvajes cada vez serán más fuertes. Puede que necesites lanzar más de una Poké Ball para capturarlos.

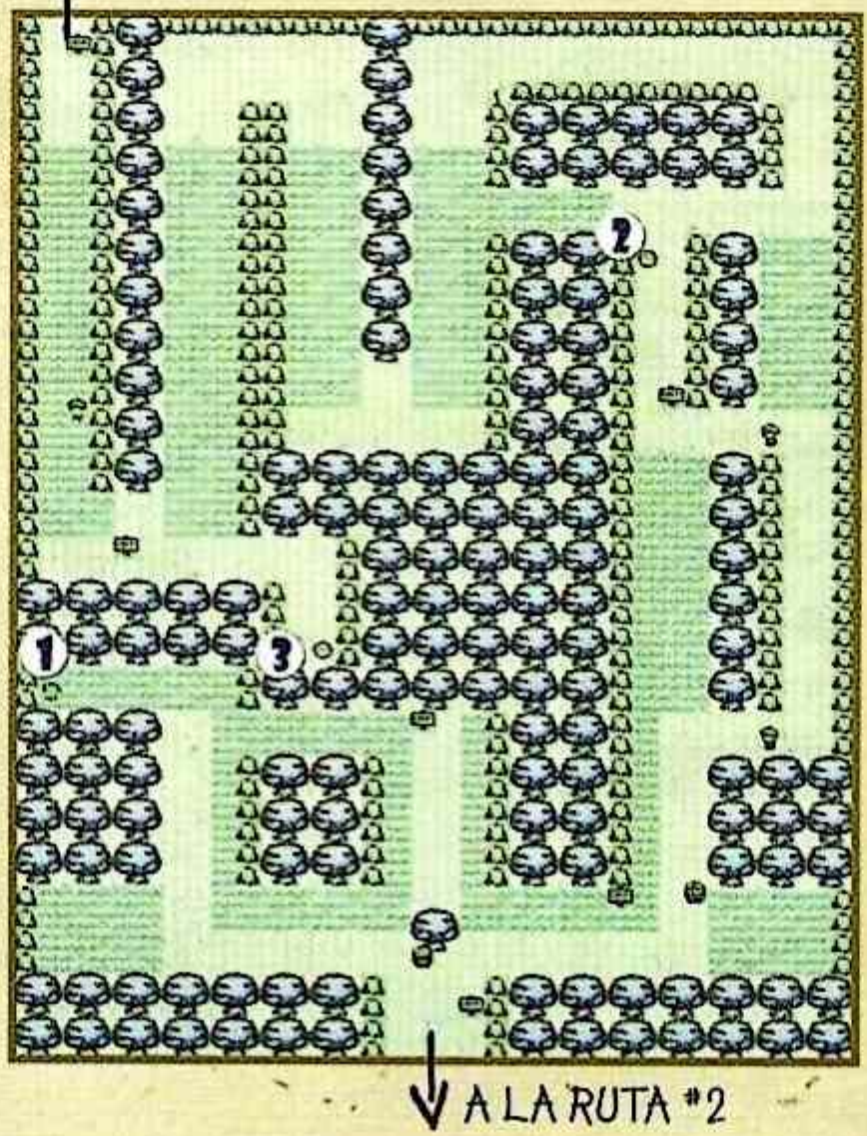
BOSQUE VERDE

El Bosque Verde está repleto de peligros ya que multitud de Pokémon Salvajes acechan en las zonas de hierba. También encontrarás muchos Entrenadores de Pokémon aquí. Ésta es una gran área para practicar tus habilidades de lucha.

NIDORAN♀™

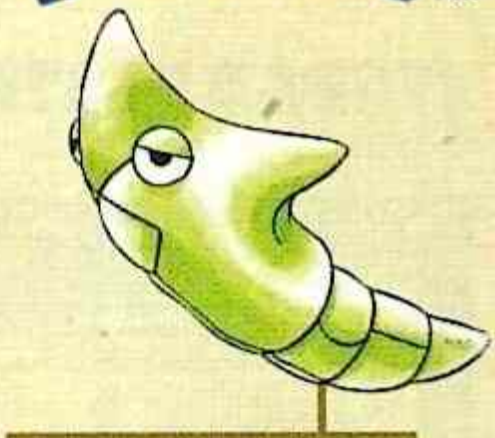
Un Pokémon apacible al que no le gusta luchar. Ten cuidado, sus pequeños cuernos segregan veneno.

1	POKé BALL
2	ANTÍDOTO
3	POCIÓN



ENTRENADORES DE POKéMON

Cuando luchas contra otros Entrenadores de Pokémon, ganarás dinero, y tus Pokémon ganarán puntos de experiencia. Un Entrenador de Pokémon puede tener de 1 a 6 Pokémon entrenados, por lo que es una buena idea que tú lleves 6 al tiempo. No es posible capturar Pokémon de otros Entrenadores de Pokémon.



METAPOD™

Fortalece su caparazón para protegerse. De todas formas, un fuerte impacto podría sacarle de su caparazón.

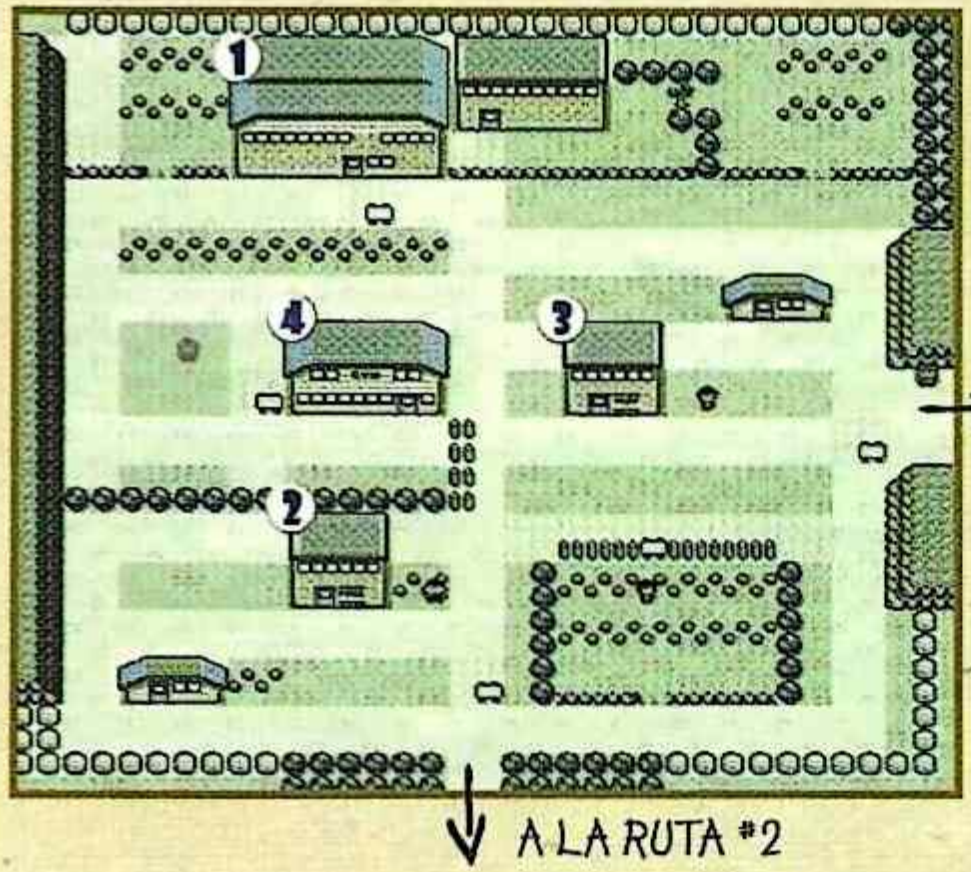
INFORME DE OAK

Si has cogido 6 Pokémon, intenta elevar el nivel de todos ellos. Deja que cada uno de tus Pokémon intervenga en el combate. Además, puedes querer coger seis tipos diferentes de Pokémon.

PIKACHU™

Mantiene su cola en alto para controlar los alrededores. Si le tiras de la cola, intentará morderte.

CIUDAD PLATEADA



RUTA #3

Sólo podrás viajar por la Ruta #3 cuando hayas derrotado a Brock en el Gimnasio Plateado.

2 Centro Pokémon

3 Tienda Pokémon

1 Museo

Cuando visites el Museo, aprenderás algo acerca de los Pokémon extintos. La información será salvada en tu Pokédex, con lo que recordarás lo que hayas aprendido.

LISTA DE OBJETOS

POKé BALL	200
POCIÓN	300
CUERDA DE HUIDA	550
ANTÍDOTO	100
ANTIQUEMAR	250
DESPERTAR	200
ANTIPARALIZ.	200

4 Gimnasio Plateado.

Deberás pelear contra otros Entrenadores en este Gimnasio antes de que luches con Brock. Será de ayuda si llevas algunas pociones.

CONTRA EL 1ER LÍDER / BROCK

Brock usa Pokémon del tipo-Roca. Te será bastante más fácil vencerle, si utilizas Pokémon del tipo-Planta, o acuáticos.

Derrota a Brock para obtener la Medalla Roca.

POKéMON DE BROCK

GEODUDE™ LV 10

ONIX™ LV 12

INFORME DE OAK

Los Pokémon Eléctricos necesitan un mayor nivel de experiencia que otros tipos cuando combaten contra los Pokémon del tipo-Tierra de Brock.

LA AVENTURA CONTINÚA...

Hay mucho más en el juego que lo que se describe en las páginas anteriores. Deberás hablar con toda la gente que encuentres en tu camino si quieres convertirte en el mayor Entrenador de Pokémon del mundo.

Sala de Juego

Se dice que los miembros del Team Rocket tienen algo que ver con esta sala recreativa. Deberías comprobarlo...

Zona Safari

Éste es un gran lugar para capturar Pokémon. Tu dinero estará bien gastado aquí.

Pesca

Hay tres diferentes cañas de pescar que te permitirán coger diferentes tipos de Pokémon acuáticos. Pesca en todas partes.

Guardería

La Guardería Pokémon cuidará de uno de tus Pokémon y elevará su nivel mientras tú estás fuera.

LÍDERES POKéMON

Brock: Ciudad Plateada

MEDALLA ROCA

Los Puntos de Poder de todos tus Pokémon se incrementarán un poco. Te permitirá usar DESTELLO en cualquier momento.

Sabrina: Ciudad Azafrán

MEDALLA PANTANO

Los Pokémon hasta el nivel 70 te obedecerán. Con más nivel no te harán caso.

Misty: Ciudad Celeste

MEDALLA CASCADA

Los Pokémon hasta el nivel 30 te obedecerán. Con más nivel no te harán caso. Podrás usar CORTE cuando quieras.

Koga: Ciudad Fucsia

MEDALLA ALMA

La defensa de todos tus Pokémon se incrementará un poco. Podrás usar SURF cuando quieras.

Lt. Surge: Ciudad Carmín

MEDALLA TRUENO

La velocidad de todos tus Pokémon se incrementará un poco. Podrás usar VUELO en todo momento.

Blaine: Isla Canela

MEDALLA VOLCÁN

Las habilidades especiales de tus Pokémon se incrementarán un poco.

Erika: Ciudad Azulona

MEDALLA ARCOIRIS

Los Pokémon hasta el nivel 50 te obedecerán. Con más nivel no te harán caso. Podrás usar FUERZA cuando quieras.

¿¿¿¿¿?????

MEDALLA TIERRA

Todo Pokémon de cualquier nivel, te obedecerá.

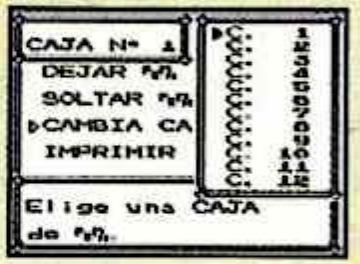
CONSEJOS

INFORME DE OAK

Encontrarás cosas bastante interesantes durante tu aventura. En el siguiente par de páginas, encontrarás información acerca de unas cuantas cosas que harán tu aventura más interesante.

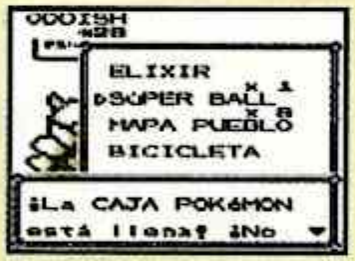
Cómo usar la Caja Pokémon

Hay un total de doce cajas donde puedes guardar tus Pokémon. Los Pokémon recién capturados se guardarán en la caja seleccionada en ese momento. Cuando una caja está llena, deberás seleccionar otra.



Si tu Caja Pokémon está Llena...

Si tu Caja Pokémon está llena, no podrás guardar los Pokémon que captures. Necesitarás acceder a un ordenador en el Centro Pokémon y cambiar a una caja que no esté llena.

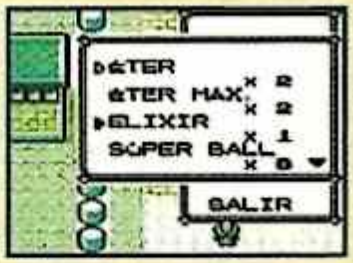


Máquinas Ocultas (MO)

A veces, obtendrás una Máquina Oculta en lugar de una Máquina Técnica. Funciona de manera similar a la Máquina Técnica, pero podrás usar la Máquina Oculta todas las veces que quieras. Además, las habilidades aprendidas de esta máquina pueden ser usadas mientras te mueves por el mundo. Por ejemplo, podrás CORTAR los arbustos que bloquean el camino usando la habilidad llamada CORTE, o nadar en el agua con la habilidad denominada SURF.

Cómo Ordenar Objetos

Primero, abre OBJETOS en la pantalla del Menú. Mueve el cursor (usando el + Panel de Control) hasta el objeto que quieras mover; entonces pulsa SELECT. Después, mueve el cursor hasta donde quieras situar el objeto usando el + Panel de Control, y pulsa SELECT.



Puedes reorganizar los objetos durante el combate de la misma manera.

Cambiar los Nombres de los Pokémon

Sólo existe un lugar donde puedes cambiar los nombres de tus Pokémon. Cuando encuentres ese sitio, acuérdate bien de dónde se encuentra.

¡Parar Evolución!

Cuando un Pokémon comienza a evolucionar, podrás parar el proceso si lo deseas. Pulsa el Botón B cuando la pantalla muestre al Pokémon cambiando de forma, tal y como aparece en la pantalla de la derecha.

CAPTURANDO POKéMON

INFORME DE OAK

Podrás atrapar Pokémon de muy diferentes maneras. Por favor, estudia estas páginas para aprender cómo capturar Pokémon.

1: POKéMON SALVAJES

La mayoría de los Pokémon que capturarás, podrán ser encontrados en lugares salvajes: en la hierba, en cuevas, agua, etc.

2: EVENTOS

Puedes conseguir algunos Pokémon a través de eventos especiales: ganar uno como premio en la Sala de Juego; conseguir uno por ayudar a una persona que lo necesitase; capturar alguno en la Zona Safari; etc.

3: CONEXIÓN LINK

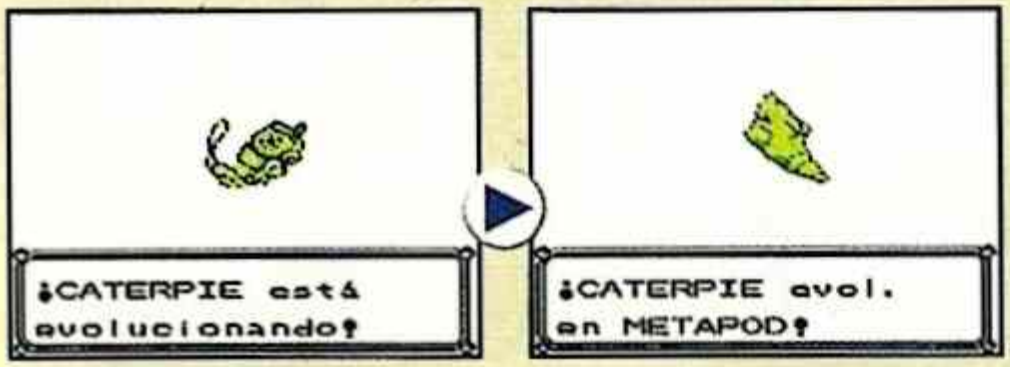
En los Centros Pokémon puedes usar el cable Universal Game Link (se vende por separado) para conectar tu consola Game Boy a la consola Game Boy de un amigo, e intercambiar Pokémon entre ambos cartuchos. Algunos Pokémon sólo evolucionarán cuando sean intercambiados. Además, algunos Pokémon no aparecen en tu edición del juego, por lo que deberás intercambiar con un amigo que posea una edición diferente a la tuya si quieres completar tu colección.

POKéMON RAROS

En cada juego, existen Pokémon que aparecen una sola vez. Si no los capturas a la primera, nunca podrás capturarlos de nuevo.

EVOLUCIÓN POKéMON

Muchos Pokémon evolucionan cuando su nivel de experiencia crece. En las pantallas de abajo, podemos ver a Caterpie evolucionando en Metapod. Entrena a tus Pokémon hacia niveles más altos, y descubre en qué evolucionan.



INFORME DE OAK

Piensa cuidadosamente acerca de los tipos de Pokémon contra los que estás luchando. Llevar el Pokémon adecuado en el momento adecuado mejorará tus posibilidades de éxito.

TIPOS DE POKéMON

Existen bastantes tipos de Pokémon. Cada tipo de Pokémon tiene ventajas y desventajas respecto a otros tipos. Es como una versión gigantesca del clásico juego de Piedra, Papel y Tijera. Piedra es más fuerte que Tijera, Tijera más fuerte que Papel, y Papel más fuerte que Piedra.

Algunos Pokémon tienen dos tipos.

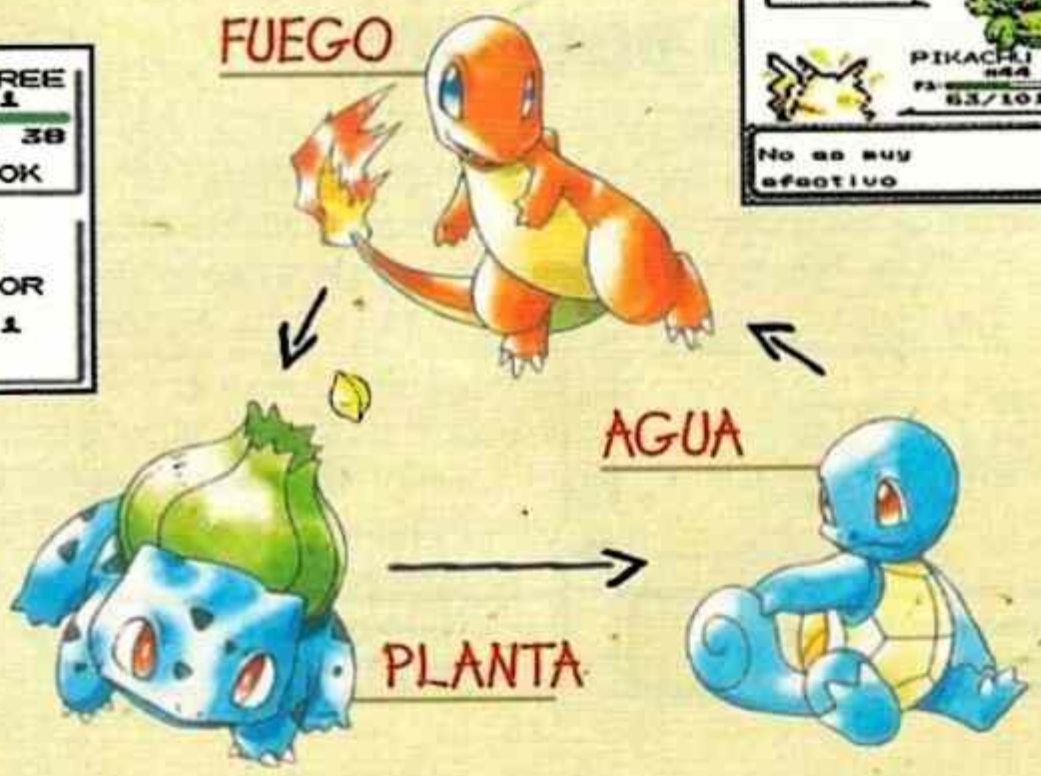


TABLA DE TIPOS DE POKéMON

ATAQUE → ● BUENO X REGULAR Δ MALO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1													X	Δ	
2		X	X		●	●						●	X		X
3		●	X		X				●				●		X
4			●	X	X				Δ	●					X
5		X	●		X			X	●	X		X	●		X
6			X		●	X			●	●					●
7	●					●		X		X	X	X	●	Δ	
8					●			X	X			●	X	X	
9		●		●	X			●		Δ		X	●		
10				X	●		●					●	X		
11							●	●			X				
12		X			●		X	●		X	●			X	
13		●				●	X		X	●		●			
14	Δ										Δ			●	
15															●

TIPOS DE POKéMON

1: NORMAL	4: ELÉCTRICO	7: LUCHA	10: VOLADOR	13: ROCA
2: FUEGO	5: PLANTA	8: VENENO	11: PSÍQUICO	14: FANTASMA
3: AGUA	6: HIELO	9: TIERRA	12: BICHO	15: DRAGÓN

PANTALLA DE COMBATE

INFORME DE OAK

Muchas áreas cuentan con el mismo tipo de Pokémon. Deberás adecuar tu Pokémon a las posibilidades que ofrezca contra un oponente.

Durante el combate, hay 4 menús de opciones. Deberás elegir entre LUCHA, PKMN, OBJ y ESC.

LUCHA

Muestra las habilidades de tus Pokémon. Selecciona la que quieras utilizar para atacar.

PKMN (Pokémon)

Elige esta opción para cambiar de Pokémon. Elige aquel que quieras y pulsa el Botón A. Tomará un turno hasta que se realice el cambio. Si sólo quieres ver el estatus de tus Pokémon, puedes usar esta opción sin perder el turno.

OBJ (Objetos)

Podrás utilizar objetos de tu inventario. Selecciona el que desees usar, para después elegir el Pokémon sobre el que lo quieres utilizar.

ESC (Escapar)

Úsalo para escapar del combate. No siempre es posible escapar.

Pokémon Enemigo

PP

Puntos de Poder muestra cuantas veces puedes utilizar esa habilidad.

¿QUIÉN ES EL PRIMERO?

Cuando un combate comienza, el Pokémon que esté más arriba de la lista luchará primero. Si vences el combate, todos los Pokémon que hayan participado en el mismo, recibirán Puntos de Experiencia, a menos que hayan perdido toda su energía.

SUBIR NIVEL

Los Pokémon ganan experiencia según luchan. Si reciben suficientes puntos de experiencia, su nivel se incrementará. Aprenderán nuevas habilidades o evolucionarán cuando sus niveles crezcan.

INTERCAMBIAR

Los Pokémon intercambiados con un amigo crecerán más deprisa que aquellos que no lo hayan sido. Esto supone que es muy interesante cambiar Pokémon con otras personas.

FIN DEL JUEGO

Cuando todos tus Pokémon hayan sido debilitados, tu juego acabará. Tus Pokémon serán llevados al último Centro Pokémon visitado, y la mitad del dinero se esfumará, pero podrás regresar al juego.

CABLE UNIVERSAL GAME LINK™

INFORME DE OAK

Puedes intercambiar Pokémon o combatir con tus amigos usando el cable Universal Game Link (se vende por separado). Conecta el cable Universal Game Link a dos consolas Game Boy. (Para conectar dos Game Boy Clásicas, necesitarás el Cable Game Link). En la pantalla de Selección de Modo, elige CONTINUAR.

Nota importante: Intercambiando Pokémon **– No conectar el Cable Universal Game Link a un sistema Game Boy que contenga una versión de Pokémon de un lenguaje diferente. Hacerlo puede provocar la pérdida de los datos de tus juegos salvados.**

PASO 1

Cura a todos tus Pokémon antes de conectar con un amigo. Entonces, ambos jugadores necesitarán hablar con la recepcionista del CLUB DEL CABLE al mismo tiempo.

PASO 2

Ambos jugadores necesitan Guardar antes de entrar al CLUB DEL CABLE.

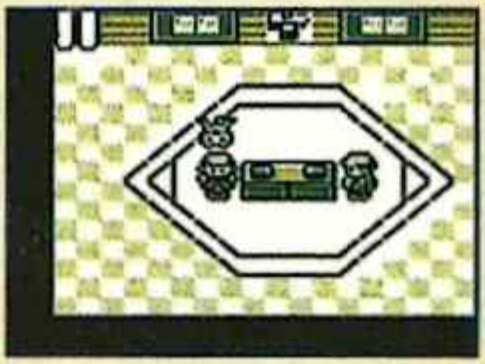
PASO 3

Selecciona CENT. CAMBIO (Centro de Cambio) para intercambiar Pokémon con un amigo, o selecciona COLISEO para luchar contra él. Pulsa el Botón A para confirmar.

CENTRO DE CAMBIO — **PASO 4**

COLISEO — **PASO 9**

CENTRO DE CAMBIO



PASO 4

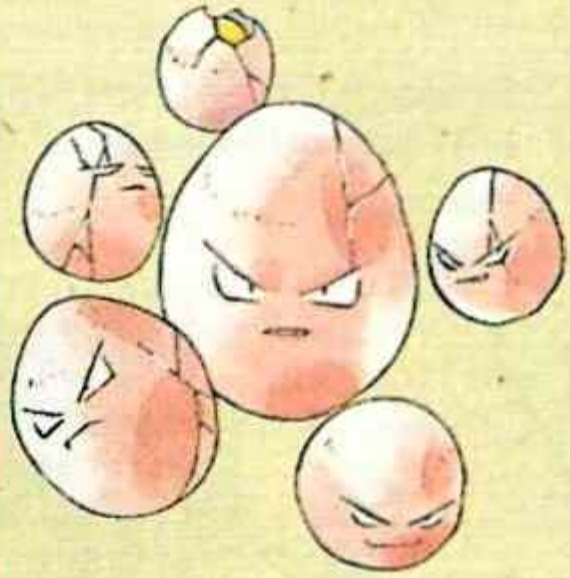
En el CENTRO DE CAMBIO sitúate en la mesa del centro y pulsa el Botón A.

Revisar Información

Pulsa el Botón A, y la pantalla de la derecha aparecerá. Si quieres ver los datos de tu Pokémon, selecciona ESTAD. (Estadísticas) y pulsa el Botón A. Si quieres ver los datos del Pokémon de tu amigo, selecciona el Pokémon y pulsa el Botón A.

PASO 5

Mueve el cursor hasta el Pokémon que quieras cambiar y pulsa el Botón A.

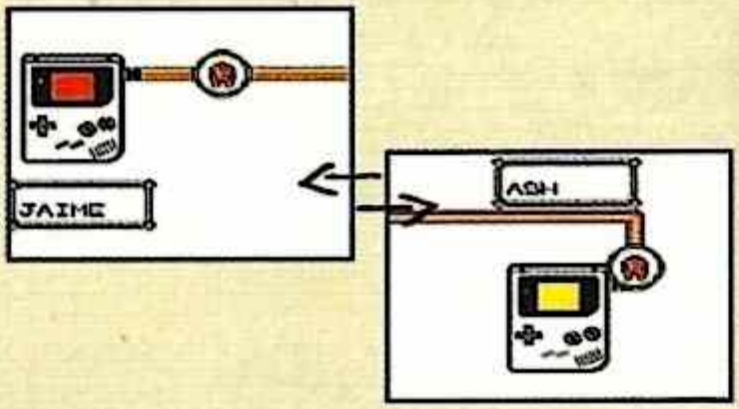


PASO 6

¡ESPERA...! aparecerá en pantalla.

PASO 7

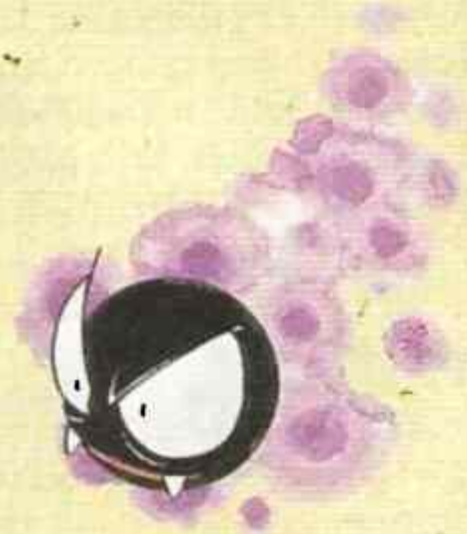
Se te preguntará si quieres intercambiar tu Pokémon por el Pokémon de tu amigo. Selecciona TRATO para confirmar que así lo quieres. Si no deseas el Pokémon que ha elegido tu amigo, selecciona SALIR.



PASO 8

Cuando el intercambio se ha hecho, retornarás al CENTRO DE CAMBIO. Pulsa START y elige RESET: volverás a la Pantalla del Título.

No apagues tu consola Game Boy (OFF) durante el intercambio de Pokémon.



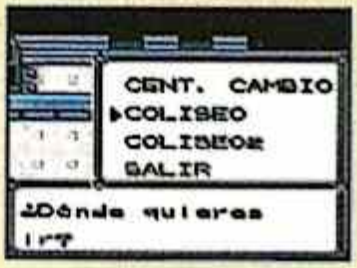
INFORME DE OAK

Cuando has intercambiado un Pokémon, seguramente será porque quieras utilizarlo en combate. De todos modos, si tus Medallas no concuerdan con el nivel del Pokémon, el Pokémon no podrá ser controlado. Un Pokémon recibido vía Cable Universal Game Link crecerá más rápido y puede que evolucione de diferente manera. Intenta intercambiar bastante.

COLISEO

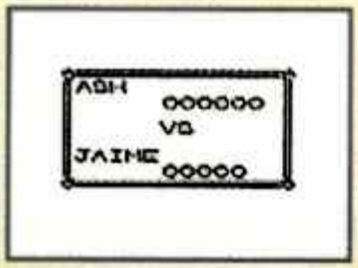
PASO 9

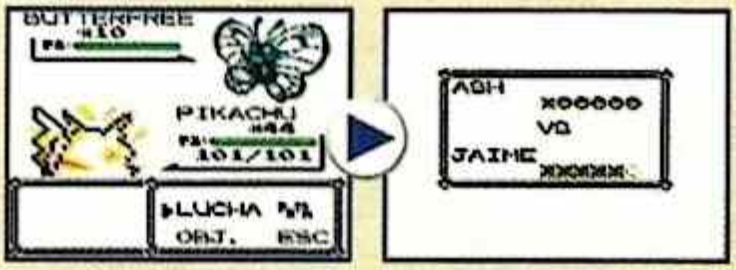
Cuando elijas COLISEO, aparecerás en una pantalla con una mesa. Sitúate en esa mesa y pulsa el Botón A para comenzar a luchar.



PASO 10

Justo antes del combate, el número de Pokémon de cada jugador aparecerá en pantalla. Los resultados del encuentro también se mostrarán.





LUCHA: Selecciona la habilidad para luchar.
PKMN: Podrás cambiar de Pokémon.
OBJ: No se puede usar Objetos.
ESC: Pulsa ESC y perderás.

COLISEO 2

Cuando dos jugadores con la Edición Amarilla seleccionan COLISEO 2, pueden competir en tres diferentes tipos de batalla. Las reglas de las diferentes Copas están descritas a continuación.

POKÉ COPA

Una batalla entre equipos de tres tipos diferentes de Pokémon. El nivel de los Pokémon está comprendido entre el 50 y el 55. La suma de los niveles de los tres Pokémon no puede superar 155. Mew no puede entrar.

PIKA COPA

Una batalla entre equipos de tres tipos diferentes de Pokémon. El nivel de los Pokémon está comprendido entre el 15 y el 20. La suma de los niveles de los tres Pokémon no puede superar 50. Mew no puede entrar.

MINI COPA

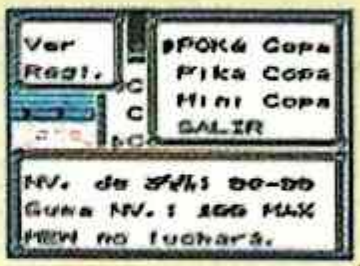
Una batalla entre equipos de tres tipos diferentes de Pokémon. El nivel de los Pokémon está comprendido entre el 25 y el 30. La suma de los niveles de los tres Pokémon no puede superar 80. Sólo los Pokémon que no han crecido más de 2 m y pesan menos de 20 kg pueden tomar parte en la batalla. Mew no puede entrar.

Coliseo 2 no puede ser usado en la competición entre la Edición Amarilla y las Ediciones Roja o Azul.

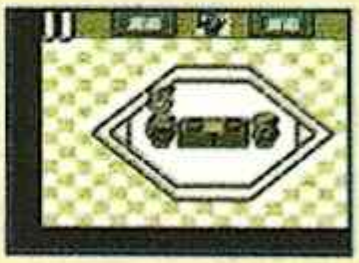
1. Los jugadores eligen los tres Pokémon que usarán de acuerdo con las reglas de la Copa y se dirigen al CLUB DEL CABLE.

2. Selecciona COLISEO 2 y pulsa el Botón A.

3. Selecciona la Copa que entre los dos habéis acordado y pulsa el Botón A. Otras reglas son similares a las del Coliseo.



- En una batalla enlazada del Coliseo 2, la probabilidad de que VENTISCA congele cambia al 10% y el número de turnos que afecta DESCANSO cambia entre 1 y 3.



	Amarillo
Amarillo	0
Rojo	X
Azul	X

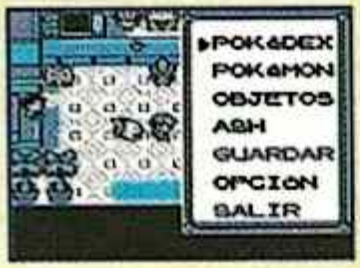
- **¡La competición en el Coliseo 2 es posible sólo con dos Ediciones Amarillas!**

IMPRIMIENDO DATOS POKÉDEX

En la Edición Amarilla de Pokémon, cuando conectas la Impresora Game Boy usando el cable Universal Game Link (se venden por separado), puedes imprimir tu Pokédex.

CÓMO IMPRIMIR

1. Primero, conecta tu consola Game Boy a una Impresora Game Boy usando el Cable Universal Game Link. Enciende (ON) tu Game Boy e Impresora Game Boy.



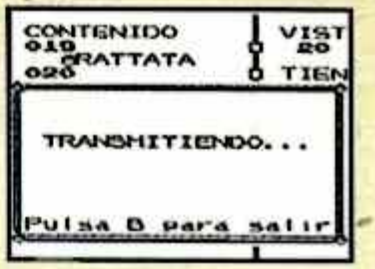
2. Empieza a jugar y pulsa START para abrir la Pantalla del Menú. Selecciona el POKéDEX y confírmalo con el Botón A.

3. Después, selecciona el Pokémon cuyos datos quieres imprimir y confirma con el Botón A.

4. Selecciona IMPR y pulsa el Botón A.

5. De todas formas, una vez hayas seleccionado IMPR y presionado el Botón A, puedes cancelar pulsando el Botón B.

En la Edición Amarilla, puedes imprimir no sólo tu Pokédex, sino también la información de las Cajas del PC. (A lo mejor hay otras cosas para imprimir también). A medida que avanzas en el juego, posiblemente encuentres gente que pueda imprimir cosas para ti.



No intentes acceder a las opciones de Impresión cuando estén conectados dos jugadores con el cable Universal Game Link.

INFORME DE OAK

Y por último, te mostraré parte de mi Pokédex. Espero que te ayude en tu aventura...

TÉCNICAS DE ATAQUE

NOMBRE	EFECTO
PLACAJE	Causa un daño normal a otro Pokémon.
GRUÑIDO	Disminuye el poder de ataque del enemigo.
LÁTIGO	Disminuye la defensa del enemigo.
CANTO	Duerme al enemigo.
REPETICIÓN	Ataca al enemigo durante varios turnos.
PICOTAZO VEN.	Causa daño, y puede envenenar al enemigo.
VUELO	Ataque en dos turnos que causa un daño normal. Permite volar a otras áreas.
CORTE	Un ataque más poderoso. Permite cortar árboles y arbustos.
DESTELLO	Disminuye la precisión del enemigo. Permite crear luz en algunas zonas oscuras.

OBJETOS

TIPOS DE BALL

OBJETO	EFECTO
POKé BALL	Esta bola coge Pokémon. El precio es razonable.
SÚPER BALL	Esta bola funciona mejor que una Poké Ball.
ULTRA BALL	Esta bola funciona mejor que una Súper Ball.
SAFARI BALL	Esta bola especial sirve para capturar Pokémon en la Zona Safari.
MASTER BALL	Esta bola capturará un Pokémon con el 100 % de efectividad.

OBJETOS MISTERIOSOS

OBJETO	EFECTO
PIEDRA FUEGO	Esta piedra tiene algo que ver con los Pokémon de Fuego.
PIEDRA TRUENO	Esta piedra tiene algo que ver con los Pokémon Eléctricos.
PIEDRA AGUA	Esta piedra tiene algo que ver con los Pokémon Acuáticos.
PIEDRA HOJA	Esta piedra tiene algo que ver con los Pokémon tipo-Planta.
PIEDRA LUNA	Esta piedra tiene algo que ver con no se sabe qué Pokémon.
FÓSIL HELIX	Deberás encontrar el secreto de este objeto.
FÓSIL DOMO	Deberás encontrar el secreto de este objeto.
ÁMBAR VIEJO	Deberás encontrar el secreto de este objeto.

OBJETOS DE RECUPERACIÓN

OBJETO	EFECTO
ANTÍDOTO	Elimina el veneno de un Pokémon.
ANTIQUEMAR	Cura a un Pokémon que esté quemado.
ANTIHIELO	Calienta a un Pokémon congelado.
DESPERTAR	Despierta a un Pokémon dormido.
ANTIPARALIZ.	Cura a un Pokémon paralizado.
CURA TOTAL	Cura cualquiera de los efectos antes señalados.
POCIÓN	Recuperará PS.
SÚPER POCIÓN	Recuperará más PS que una POCIÓN.
HÍPER POCIÓN	Recuperará más PS que una SÚPER POCIÓN.
MÁX. POCIÓN	Recuperará PS hasta el máximo.
RESTAU. TODO	Curará todos los efectos y recuperará PS al máximo.
REVIVIR	Revivirá a un Pokémon debilitado, y recuperará la mitad de su energía.
MÁX. REVIVIR	Revivirá a un Pokémon debilitado, y recuperará toda su energía.

MEJORAS POKéMON

OBJETO	EFECTO
CARAMELORARO	Incrementa el nivel de un Pokémon en 1.
MÁS PS	Se incrementará el nivel de PS.
PROTEÍNAS	Se incrementarán los puntos de poder de ataque.
HIERRO	Se incrementarán los puntos de poder de defensa.
CARBURANTE	Se incrementarán los puntos de velocidad.
CALCIO	Se incrementarán los puntos de las habilidades especiales.
ATAQUE X	Sólo disponible en combate, incrementará el poder de ataque.
DEFENSA X	Sólo disponible en combate, incrementará el poder de defensa.
VELOCIDAD X	Sólo disponible en combate, incrementará la velocidad.
ESPECIAL X	Sólo disponible en combate, incrementará las habilidades especiales.
PROTEC. ESP.	En combate, el enemigo no podrá usar ataques especiales.
DIRECTO	En combate, tus ataques serán más efectivos.
PRECISIÓN X	En combate, tus posibilidades de golpear aumentan.
MÁS PP	El nivel de tus PP aumenta.

MOVIÉNDOSE

OBJETO	EFECTO
BICICLETA	Es demasiado cara para que un niño pueda comprarla.
CUERDA HUIDA	Esta cuerda te llevará fuera de una cueva al instante.
REPELENTE	Rociatelo y los Pokémon débiles te dejarán en paz un buen rato.
SÚPER REPEL	Este spray dura más que el REPELENTE.
MÁX. REPEL	Este spray dura más que el SÚPER REPEL.

OBJETOS ESPECIALES

OBJETO	EFECTO
POKéDEX	Graba los datos de los Pokémon con su alta tecnología.
MAPA PUEBLO	Este mapa te ayudará a navegar por el mundo de Pokémon.
MT	Obtendrás Máquinas Técnicas de algunas personas.
MO	Obtendrás Máquinas Ocultas de algunas personas.

MISCELÁNEOS

OBJETO	EFECTO
PEPITA	Este objeto no es muy efectivo a menos que vayas detrás de oro.
DIENTE ORO	Esto pertenece al guardián de la Zona Safari.
TICKET BARCO	Un ticket para poder subir al S.S. Anne.
POKé MUÑECA	Una muñeca muy popular. Intenta usarla mientras combates.
SCOPE SILPH	Permite identificar a los Pokémon fantasmas (ghost).
POKé FLAUTA	Despierta a los Pokémon dormidos. Es útil durante el combate.
CAÑA VIEJA	Usa esta caña para pescar Pokémon Acuáticos.
CAÑA BUENA	Esta caña atrapará Pokémon que la CAÑA VIEJA no puede.
SÚPER CAÑA	La mejor caña. Atrapa Pokémon que las otras cañas no pueden.
BUSCAOBJETOS	Esta útil máquina te ayudará a encontrar objetos.
REPARTIR EXP	Comparte experiencia con Pokémon que no hayan intervenido en combate.
FICHAS	Úsalas en la Sala de Juego.
MONEDERO	Puedes guardar un máximo de 9.999 fichas en él.
AGUA FRESCA	Durante el combate, restaura PS un poco.
REFRESCO	Durante el combate, restaura PS bastante.
LIMONADA	Durante el combate, restaura PS mucho.

LISTA DE POKéMON

Nº 001
BULBASAUR™

Nº 002
IVYSAUR™

Nº 003
VENUSAUR™

Nº 004
CHARMANDER™

Nº 005
CHARMELEON™

Nº 006
CHARIZARD™

Nº 007
SQUIRTLE™

Nº 008
WARTORTLE™

Nº 009
BLASTOISE™

Nº 010
CATERPIE™

Nº 011
METAPOD™

Nº 012

Nº 013

Nº 014

Nº 015

Nº 016
PIDGEY™

Nº 017
PIDGEOTTO™

Nº 018

Nº 019
RATTATA™

Nº 020

Nº 021
SPEAROW™

Nº 022

Nº 023

Nº 024

LISTA DE POKéMON

Nº 025
PIKACHU™

Nº 026

Nº 027
SANDSHREW™

Nº 028

Nº 029
NIDORAN ♀™

Nº 030

Nº 031

Nº 032
NIDORAN ♂™

Nº 033

Nº 034

Nº 035
CLEFAIRY™

Nº 036

Nº 037

Nº 038

Nº 039
JIGGLYPUFF™

Nº 040

Nº 041
ZUBAT™

Nº 042

Nº 043

Nº 044

Nº 045

Nº 046
PARAS™

Nº 047

Nº 048

LISTA DE POKéMON

Nº 049

Nº 050
DIGLETT™

Nº 051

Nº 052

Nº 053

Nº 054
PSYDUCK™

Nº 055

Nº 056

Nº 057

Nº 058

Nº 059

Nº 060
POLIWAG™

Nº 061

Nº 062

Nº 063
ABRA™

Nº 064

Nº 065

Nº 066
MACHOP™

Nº 067

Nº 068

Nº 069

Nº 070

Nº 071

Nº 072
TENTACOOL™

LISTA DE POKéMON

Nº 073

Nº 074
GEODUDE™

Nº 075

Nº 076

Nº 077
PONYTA™

Nº 078

Nº 079
SLOWPOKE™

Nº 080

Nº 081
MAGNEMITE™

Nº 082

Nº 083

Nº 084
DODUO™

Nº 085

Nº 086
SEEL™

Nº 087

Nº 088
GRIMER™

Nº 089

Nº 090
SHELLDER™

Nº 091

Nº 092
GASTLY™

Nº 093

Nº 094

Nº 095

Nº 096
DROWZEE™

LISTA DE POKéMON

Nº 097

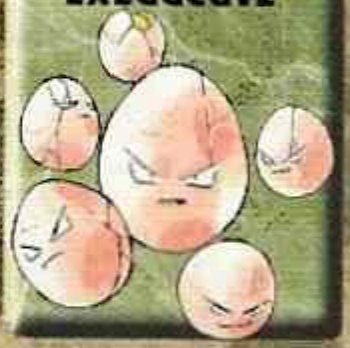
Nº 098
KRABBY™

Nº 099

Nº 100
VOLTORB™

Nº 101

Nº 102
EXEGGCUTE™



Nº 103

Nº 104
CUBONE™

Nº 105

Nº 106

Nº 107

Nº 108

Nº 109

Nº 110

Nº 111
RHYHORN™

Nº 112

Nº 113

Nº 114

Nº 115

Nº 116
HORSEA™

Nº 117

Nº 118
GOLDEEN™

Nº 119

Nº 120
STARYU™

LISTA DE POKéMON

Nº 121	Nº 122	Nº 123	Nº 124
Nº 125	Nº 126	Nº 127	Nº 128
Nº 129 MAGIKARP™	Nº 130	Nº 131	Nº 132

Nº 133
EEVEE™

Nº 134

Nº 135

Nº 136

Nº 137

Nº 138

Nº 139

Nº 140

Nº 141

Nº 142

Nº 143

Nº 144

Nº 145 - 150

Nº 145

Nº 146

Nº 147

Nº 148

Nº 149

Nº 150

NOTAS

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?
¿ Te hás quedado atascado ?
¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?
¿ Necesitas algún truco infalible ?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

El Club Nintendo es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora?
Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de cómo puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTROS TELÉFONOS SON:
902 117045 y 91 6597447 si llamas desde Madrid.

También podrás obtener información de nuestros productos y ayuda en los juegos accediendo a nuestra web: http://www.nintendo.es

Horario de atención al público de **lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

Para acceder al servicio de ayuda de este juego, es necesario registrarte previamente como usuario de este producto en el Club Nintendo.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono: 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.

Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE _____

DIRECCIÓN _____

POBLACIÓN _____

PROVINCIA _____

C.P. _____ **TELF.** _____

SÍNTOMAS OBSERVADOS

_____

_____

_____

_____

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas) (SERIAL NUMBER)

_____

España:
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), http://www.nintendo.es

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY